

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futura. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per le scelte relative all'utilizzo del videogioco

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe sorgere una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea del senso. Le convulsioni o la perdita del senso provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dalla schermata; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Game Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegisinfo.it> e [pegisinfo.eu](http://www.pegisinfo.eu)

SOMMARIO

Connessione a Xbox LIVE	2
Prologo	3
Comandi di gioco	1
Menu	5
Schermata di gioco	6
Gioca in rete	7
Riconoscimenti	8
Garanzia	12

Xbox LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

PROLOGO



Una grande guerra ha devastato l'intero genere umano. Città abbandonate, degrado ambientale. È un mondo troppo contaminato per poter guarire da solo... Sono passati 300 anni dall'inizio dell'Epoca Perduta. I sopravvissuti del genere umano si sono riuniti in colonie e si sono stabiliti nelle lande desolate per cercare di riportare la vita che conducevano in passato.

In una città, da tempo abbandonata dai suoi abitanti, è apparsa una torre. Nessuno sa chi l'abbia costruita, né quando. Alcuni sostengono che sia addirittura cresciuta da sola. Quel che è certo è che chiunque guardi quella misteriosa colonna di luce, anche da lontano, provi grande inquietudine alla vista di quell'impeneetrabile fortezza.

Ora il timore della gente si è trasformato in realtà: la minacciosa torre ha iniziato a produrre una sostanza oscura e orribile, la diabolos, che si è riversata sulle colonie vicine contaminandole e trasformando le persone in crudeli infetti senz'anima. Una volta trasformati, gli infetti iniziano la caccia agli umani, massacrando tutti coloro che incontrano sul loro cammino.

La gente delle colonie ha deciso di arruolarsi volontariamente in una milizia, che ha come suo primo scopo la distruzione della diabolos.

Una delle ultime milizie schieratesi si innalza in un uomo che imbraccia un'arma oscura e misteriosa, avvolto da un'aura simile alla morte. L'uomo si unisce alla milizia per dirigersi verso la torre e distruggerla...

COMANDI DI GIOCO

Controller Xbox 360



MIRA E SPARA

Colpo preciso: **L1 + R1**

Premi **L1** per mirare con l'arma in uso. L'immagine di gioco si ingrandirà e ti consentirà di sparare con più precisione. Tuttavia, non potrai correre mentre miri.

RIPARATI

Riparati: **A**

Premi **A** per nasconderti dietro a una serie di oggetti presenti sul campo e proteggersi dal fuoco nemico. Se ti limiti a scappare cercando di schivare le pallottole sul campo di battaglia non sopravviverai a lungo. Questo comando ti sarà utile per controllare le possibili mosse dei tuoi nemici.

COMBO

Puoi eseguire due tipi di attacco speciale quando la tua compagna Filena è nei dintorni.

Lancio combo: **L1**

Quando l'indicatore in basso a destra sullo schermo diventa blu, se Filena è vicino a te, puoi lancerla per colpire un nemico o tramontare tutti i nemici presenti in un'area.

Attacco combo: **B** o **Y** dopo un attacco corpo a corpo.

Puoi far seguire altri colpi ad un attacco corpo a corpo (**B**), quando l'indicatore in basso a destra sullo schermo diventa viola. Premi **B** o **Y** al momento giusto, affinché Syd e Filena sfornino insieme una serie di colpi potenti.

MENU

SCHERMATA DEL TITOLO

La schermata del titolo apparirà all'avvio del gioco.

Premi il pulsante **START** per visualizzare il menu. Seleziona una voce del menu con la levetta sinistra o con il tasto direzionale, poi premi **SELECT** per confermare la selezione.

GIOCA LA STORIA

Gioca la modalità storia per giocatore singolo.

NUOVA PARTITA	Avvia una nuova partita. Utilizza questa modalità la prima volta che giochi.
CONTINUA	Riprendi la partita dall'ultimo check-point.
SELEZIONA SCENA	Avvia la partita da una qualsiasi scena che hai già giocato.

GIOCA IN RETE

Stai online altri giocatori (vedi pag. 7).

Potrai giocare online fino a 8 persone contemporaneamente.

OPZIONI

Modifica le impostazioni del gioco.

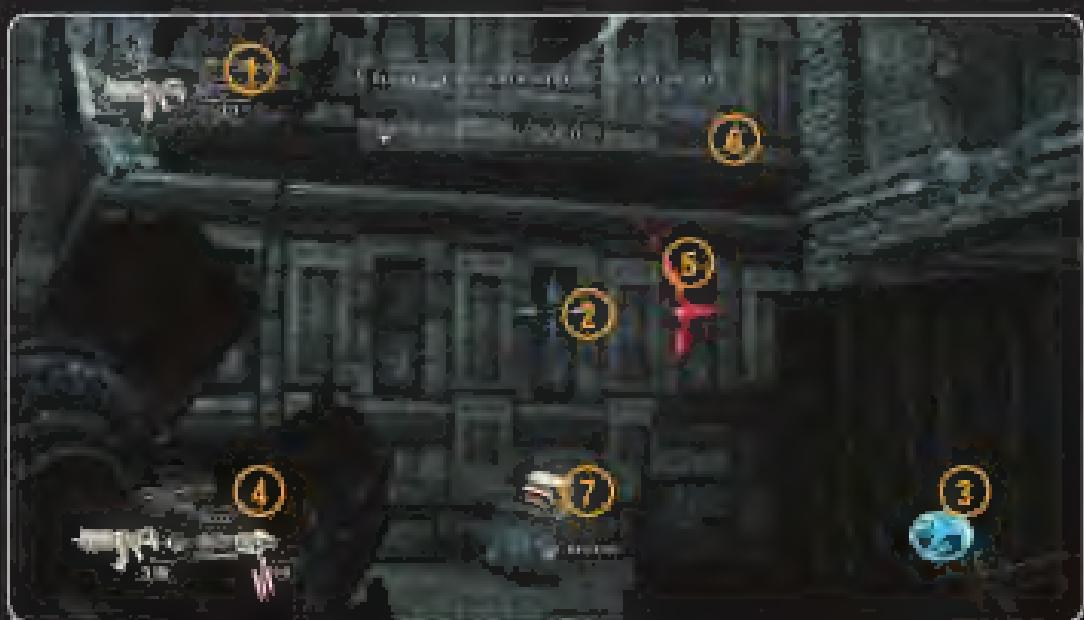
MUSICA, EFFETTI SONORI, DIALOGHI	Regola il volume di ognuna delle opzioni.
VELOCITÀ TELECAMERA	Regola la velocità con cui ruota la telecamera.
VELOCITÀ DI MIRA	Regola la velocità con cui si muove il mirino.
SCAMBIA COMANDI VERTICALI, SCAMBIA COMANDI ORIZZONTALI	Inverte i comandi verticali o orizzontali della telecamera.
SOTTOTITOLI	Attiva o disattiva la visualizzazione dei sottotitoli.
VIBRAZIONE	Attiva o disattiva la vibrazione del controller.
COPIE	Attiva o disattiva la visualizzazione dei copie.
LUMINOSITÀ	Regola la luminosità dello schermo.
COMANDI DI GIOCO	Modifica le funzioni di comando relative a ciascun tasto.

DOLBY® SOUND SETUP

Questa guida viene presentata con audio surround Dolby® Digital 5.1. Collegate la vostra Microsoft® Xbox® 360 a un sistema audio che utilizza la tecnologia Dolby Digital utilizzando un cavo a fibra ottica. Il cavo a fibra ottica digitale deve essere inserito nell'apposito alloggi che troverete alla base di un cavo componenti AV ad alta definizione Xbox 360, o di un cavo AV ad alta definizione VGA Xbox 360, o ad un cavo AV S-Video Xbox 360. Se la vostra Xbox 360 ha un'uscita HDMI, potrete usare un cavo HDMI.

Dalla videata "Sistema" della Xbox 360 Dashboard, selezionate "Impostazioni consolle", poi selezionate "Audio" e infine scegliete "Musica digitale". Fatto ciò, attivate "Dolby Digital 5.1" per sperimentare l'eccezionale mondo del suono in surround.

SCHERMATA DI GIOCO



1. Visualizzazione armi e munizioni	Antebraccio e quantità di munizioni rimasta.
2. Mirino	Mirino mostrato quando si mira. Quando è puntato su un nemico, diventa di colore rosso (premi W per mirare e visualizzare il mirino).
3. Indicatore di Frena	Mostra la condizione della tua compagna. Frena o alcune informazioni sulle azioni-combo.
4. Selezione arma	Mostra le armi selezionabili e le relative munizioni in disposizione (selezionato guardia (carica attiva)).
5. Freccia dei danni	Mostra i danni che il giocatore sta subendo e da quale direzione provengono.
6. Consiglio	Mostra i consigli per avanzare nel gioco. Puoi attivare o disattivare la visualizzazione dei consigli nel menu OPZIONI (vedi pag. 5).
7. Azione speciale	Un icona che indica la possibilità di eseguire un'azione speciale, come ad esempio riacquistare un'arma.



TURRETTA



RACCOLGI ARM



SCAVALCA COPERTURA



SALTA SU UN'ALTRA SUPERFICIE

GIOCA IN RETE

PROCEDURA BASE

1. **Crea una sala**
Il giocatore ospitante crea una sala.
2. **Invita alla sala**
I giocatori invitati si registrano per entrare nella sala.
Ad ogni partita possono giocare fino a 8 clementi, incluso il giocatore ospitante.
3. **Sala partita**
Consulta le informazioni sugli altri giocatori.
Il giocatore ospitante seleziona anche una mappa.
4. **Selezione arma secondaria e personaggio \Rightarrow Avvia la partita**
La partita incomincia non appena l'ultimo giocatore ha selezionato un personaggio e un'arma secondaria.

MENU INIZIALE

PARTITA VELOCE	Selezione ed entra in una sala automaticamente.
CREA PARTITA	Invita tu il giocatore ospitante e crea una nuova sala.
PARTITA PERSONALIZZATA	Cerca e unisciti a una sala creata da un altro giocatore.
CLASSIFICA	Guarda i risultati delle partite classificate.

MODALITÀ DI GIOCO

Sono disponibili le seguenti modalità multogiocatore:

PARTITE CLASSIFICATE: Guadagna punti in classifica sconfiggendo i tuoi nemici.

Carnelice	I nemici da sconfiggere sono tutti gli altri giocatori.
Dead or Alive	I giocatori si dividono in due squadre che combattono l'una contro l'altra. La squadra vincente guadagna più punti di classifica.

PARTITE NON CLASSIFICATE: Durante la partita non si guadagnano punti di classifica.

Guardiano	Proteggi il leader della tua squadra e cerca di abbattere il leader delle squadre avversarie. Il leader (personaggio femminile) è scelto a caso fra i partecipanti.
Caos controllato	Il giocatore ospitante organizza una partita impostando una serie di regole di gioco a suo piacimento (limite di tempo, rigenerazione e altre armi).

RICONOSCIMENTI

Produttore
YASUO EGAWA

Direttore del progetto
MAKOTO SHIBATA

Direttore di produzione
MASABU NAGASAKI

Direzione artistica
DAKUMI KAWAII

Ingegneri capo
YOSUKE USUI
YUTAKA FUKAYA

Capi progetto grafico
TSUYOSHI IUCHI
TOSHIKI KUBOTA

Responsabile grafica dei
personaggi
HIROYUKI YAZAKI

Responsabile grafica
ambientazionale
KAZUHIRO SHOJI

Responsabile effetti speciali
SHIJIRO KODA

Responsabile audio
SHIGEKIYO OKUDA

System Manager
FUMIHIRO KEGAMI

Responsabile localizzazioni
PETER GARZA

Programmatore
MAKOTO ISHIZUKA
KATSUYUKI OGIURA
YUICHIRO WATANABE
YUTAKO TAKAHASHI
TAKAYUKI SHIGEMATSU
YOTA AIZAWA
HARUHISA ITO
SATOSHI KAWASAKI
TAKAHIRO OKURI

YOSHITAKA NAKAYAMA
KENZO SADAFIRO

KENICHI ASAMI
TAIHEI OBARA
TAKAYUKI TERADA
DAKUMI KAWAII

Indegni di Informatica
SATOSHI FUJINO
YOSHIO KAWANO

DAIGO AKAI

Idra (programma)
MASAYUKI NAGAMINE

Programmatore della Rete artificiale
TAKASHI MASUDA
YASUHIKO ONO

Sceneggiatori
TAKASHI SUZUKI
RYOJI TANAKA

Programmatore di Sistema
TAKEHIRO IMAI
HIROYUKI KASHIWAZAKI
SHINOBU SATO

Grafica dei personaggi
YASUO INUBUSE
YASUAKI SUZUKI
TOMOKO KATO
DAKUMI KAWAII

Grafica ambientazionale
CHIHIRO OOTAKA
KAZUHIRO SHOJI
KENICHI YOSHIZAWA
HIDEKI SATO
SACHIKO NANBA
HIROYUKI KATO

Grafica dell'animazione
YUSAKU KAMEKAWA

Animatori di ghiaccio
KATSUYUKI SHIMIZU
MASARU UEDA
HIDEKI YAMAGISHI

FUTOSHI KAJITA
YOSHIKATSU YOSHIZAWA

Effetti speciali
NACO YAMAMOTO
YOHICHI FUJII
YOSUKE HISASUE

Consulenti grafici internazionali
KAZUHIRO HISUCHI
CHIFUMI SUZUKI
YUKO NAKAJIMA
ROBIN LEE

Progettisti di livelli
YASUHIRO TAJIMA
KEI IIJIMA
TAKASHI NAKAYA
TOMOAKI KHARA
TOMOKO FUJIKAWA

Composizione musicale
HIROAKI TAKAHASHI
RICHIRO KUWABARA

Uffici sonori
ATSUO SAITO
SHUNICHI SHIGEMATSU

Consulenti della cinematografia
DAVID L. O'ROURKE

Assistenza tecnica
HIROYUKI KOGA
AKI TANAKA
SHIGA MARUYAMA
KOJI SAKANE

Responsabili testing
YUTAKA KOGA
KOICHI YAMASUCHI
MASANORI KOBAYASHI

Supervisori di progetto
YASUAKI TAKAHASHI
MASAYUKI TERADA

Grafica del film
TOM LEE

TROUPE DI QUANTUM THEORY**Doppiatori**

SYD KOMIKA HIRAKAWA
PLINA, NYL, D'ANGELLA MEGAN HOLLINGSHEAD
TRANTO, STAR SEME STEVE BLUM
FRANZ, XEN KEITH SZARABAJKA
LAINE, ELEY LAURA BAILEY
SHIRD, ZOE TROY BAKER
JIM, SEME PATRICK SEITZ
DIONNEA, SEME LANI MINELLA

Altri Motion Capture

YOSHIO MIYAKI (QUACK-LUCK INC.)
RYOJI OKAMOTO (QUACK-LUCK INC.)
YASUNARI KIMURA (NEO AGENCY
CO., LTD.)
HIDEKI TANIGI (NEO AGENCY CO., LTD.)
RUSAYO FUJITA (NEO AGENCY CO., LTD.)
MAKOTOSU JERSEY

**SUPPORTO ALLA PRODUZIONE
ED ETICA AMBIENTAZIONI**

Praktikants
AI ITO (RED ENTERTAINMENT)

Direzione Etica Ambientazioni
NAOKI MORITA (RED ENTERTAINMENT)

Realizzazione Etica Ambientazioni
YUICHIRO NAYASHI

Obrazzione Etica Ambientazioni
KAZUHIRO TANEDA

TRAULIS CINEMATOGRAFICO E
PREMIOZIONALI
SHIROGUMI INC.

Produzione sequenze cinematiche
HIROMASA INOUE
MASAYO OHNO

Direttore sequenze cinematiche
HIROMASA INOUE

KIYOSHI OKUYAMA (uebutu kombinato)
TAQUAGA (TAKAGA)

AMBIENTAZIONE

DIGITALSCAPE CO., LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT

EPIETTI FILMICI
POLYGON MAGIC INC.

MOTION CAPTURE
DYNAMO PICTURES, INC.

DOPPIAGGIO TR. INGLESE
TOP OF TEE PRODUCTIONS, INC.

TESTING
DIGITAL HEARTS CO., LTD.

MONTAGGIO & CENERE FILM
TOKYO TV CENTER

TORU KADOKURA
DAISUKE MIZUMOTO

REINFORZAMENTI
HIROSHI SUZUKI
TAKUYA NEGISHI
MICHIYA MATSUZAKI
ERIKO USUI
NAHO MASUZAWA

KAZUHIRO OGAWA
YASUSHI TANI
JUN URAKAWA
TAKAO KAWANO

HIROYUKI SAIJO
HIDETOSHI MATSUMI
RIHO TSURUMAKI
TETSUYA MITTA
HIROSHI MURAI
MAYU MIYANO
CHIKA DAIMON

KEIKO SUGIMOTO
KEIJIRO INOUE

PIERRE SULJARO
MARK CHRISTY

KENSEI KAKIHARA
TAKESHI KAWAGUCHI

TORU HIRANO
AMI GENNAI

STAFF TECMO KOEI

TECMO KOEI AMERICA
CORPORATION
TECMO KOEI EUROPE LTD.

CO-PRODUZIONE
TORU AKUTSU

PRODUTTORE ESECUTIVO
KAZUHIRO NAKAMURA

©2010 TECMO KOEI GAMES
CO., LTD. Tutti i diritti riservati.